KOEI

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

©1993 KOEI CO.,LTD. MADE IN JAPAN.

株式会社 光栄

〒223　横浜市港北区箕輪町1-23-3

蒼き狼と白き牝鹿
元朝秘史

KOE-GG

蒙古秘伝

取扱説明書

はじめに

12世紀の半ば、一部族の長の子として生まれたチンギス・ハーン。彼は戦乱の絶えなかったモンゴル民族をひとつにし、誰もが夢想しつつも果たせなかった巨大な世界帝国を、わずか40年間で創り上げました。広大なユーラシア大陸を、まさに疾風のように駆け抜けた彼の雄大な物語は、今も世界の多くの人々を魅了し続けています。

私が、世界帝国建設の夢をコンピュータゲームで実現したいと思い『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』をつくったのは、1985年のことでした。そして『信長の野望』『三國志』と並び、私たちの「歴史三部作」の一つの柱となっているこのゲームが、いま、『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』として、数倍もスケールアップして甦りました。

この『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』では、ユーラシア大陸という壮大な舞台にふさわしい、地域性を活かした多様な戦闘やイベントの数々、領主に委任して間接的にも進められる内政など、最後まで飽きさせないゲームづくりを心がけました。

チンギス・ハーンの生涯を再現するか、それともチンギス・ハーンを打ち負かして独自の歴史を創り出すか、どちらを選ぶかはあなた次第です。

優秀な将軍や政治顧問、そして美しい后を連れ、ユーラシアの「汗（ハーン）」をめざして、あなただけの歴史を築いてください。

シブサワ・コウ

目次

元朝秘史の世界……………………………………………………3
シナリオと目標／ゲームオーバー
人物と国の関係／軍の組織／ゲームの流れ
ゲームを始める前に…………………………………………………9
基本操作／名前入力／起動／開始／デモプレイ／セーブ
終了／ロード／プレイ環境の設定（機能コマンド）
戦略……………………………………………………………………14
戦略画面／戦略コマンド／オルド
国、人物、部隊のデータ……………………………………………29
国データ／文化タイプ／気候タイプ／特産品一覧
人物データ／部隊データ／地域別・徴兵できる部隊
戦争（行軍と戦闘）…………………………………………………42
戦争の流れ／行軍画面／行軍コマンド／戦闘画面
戦闘コマンド／戦後処理
イベント………………………………………………………………52
定例イベント／突発イベント／災害地図
シナリオ解説…………………………………………………………54
シナリオ１　モンゴル高原の統一
シナリオ２　チンギス・ハーンの雄飛
シナリオ３　元朝の成立
シナリオ４　世界帝国への道
シナリオ別・選べる勢力と国王一覧

元朝秘史の世界

『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』は、ロマンに満ちた英雄叙事詩の世界を構築することをめざしたゲームです。プレイヤーはチンギス・ハーンや源頼朝やその他の英雄になって、自分の治める国で内政・軍事・外交全般の戦略を行います。戦争で破った国をひとつひとつ支配下に入れ、モンゴル高原を、そしてユーラシア大陸を統一することが目標です。

４つのシナリオと目標

次の４つのシナリオがあり、シナリオごとに、開始年、目標、選べる勢力と国王（→62ページ）が異なります。

シナリオ１　モンゴル高原の統一
1184年に始まります。目標はモンゴル高原を統一することです。1214年冬までに目標を達成すると、その時点のデータをもとにユーラシア大陸を舞台とする「世界編」に移行します。

シナリオ２　チンギス・ハーンの雄飛
1206年に始まります。目標はユーラシア大陸を統一することです。

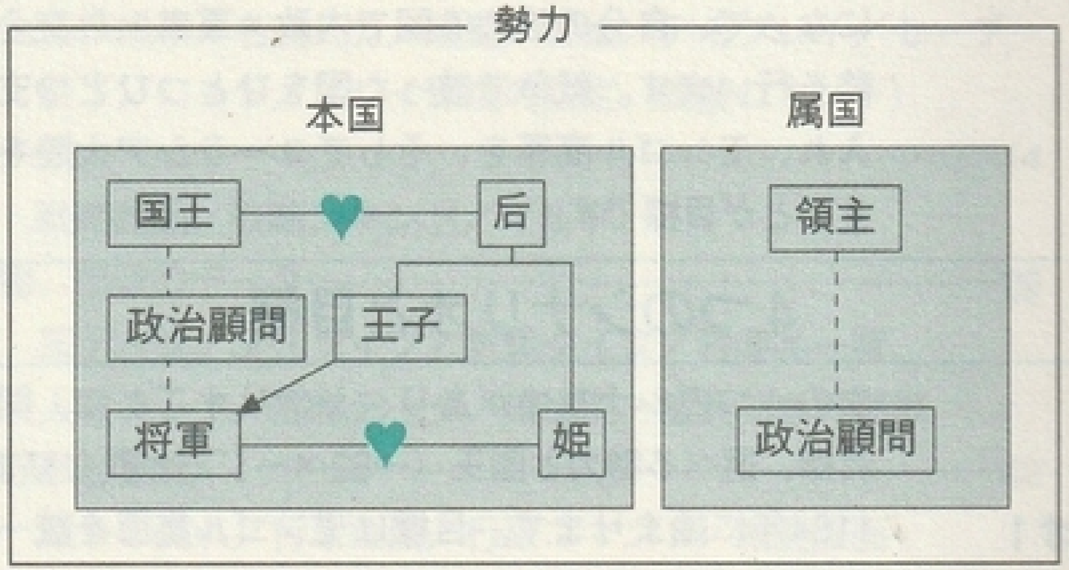
シナリオ３　元朝の成立
1271年に始まります。目標はユーラシア大陸を統一することです。

シナリオ４　世界帝国への道
シナリオ１で目標（モンゴル高原統一）を1214年冬までに達成したとき、あらわれるシナリオです。1185年に始まります。目標はユーラシア大陸を統一することです。

ゲームオーバー

次のどちらかの場合、ゲームオーバーになります。
- 国王が死亡した時点で後継者がいない場合
- 他勢力の属国になった場合

登場人物と国



本国　国王が、現在いる国をさします。国王が直接統治するか、政治顧問を介して間接統治します。

属国　国王の支配下にある、本国以外の国をさします。国王が方針や指示の命令書を送って、領主に統治させます。

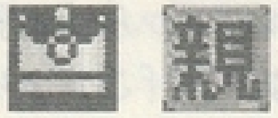
勢力　本国と属国を併せて、その国王の支配下のすべての国をさします。

国王（族長）　本国の統治者であり、勢力の統治者です。本国で戦略を行います。本国の政治顧問や属国の領主に方針や指示を与えます。シナリオ１では族長といいます。

領主　属国の統治者です。国王からの方針や指示にしたがって、属国で戦略を行います。政治顧問に戦略を委任することもあります。新しく属国ができたとき、国王は将軍の中から領主を選び、属国に配置します。領主は裏切って、自ら国王として独立することがあります。王族・親族の領主は裏切りません。

政治顧問　国王や領主の配下です。国王からの方針や指示にしたがって、戦略を代行します。本国に外交の使者が訪れたとき、助言をさせることができます。国王が将軍の中から選び、本国や属国に配置します。ただし、どの国にも必要なわけではありません。

将軍　本国にいる国王直属の配下です。最大８名までもてます。領主や政治顧問に任命され、属国に配置されることがあります。本国で外交を行うとき、使者となります。本国の戦争のとき、軍団司令官として参戦します。国王の血をひく王族、国王の兄弟や国王の姫と婚姻関係の親族、その他の将軍に分けられます。王族の将軍は、国王が死亡したとき後継者候補になります。



王族　親族

在野の人材　どの勢力にも属していない人物です。将軍に取り立てることができます。将軍が解雇されると、在野の人材になります。

后　国王の妻・側室です。オルド（→21ページ）で国王との間に王子や姫をもうけます。

王子　国王と后の息子です。10歳になると、王族の将軍にできます。国王が死亡したとき後継者候補になります。

姫　国王と后の娘です。8歳になると、将軍と婚姻させることができます。姫と婚姻した将軍は親族となり、裏切りません。

後継者の決定

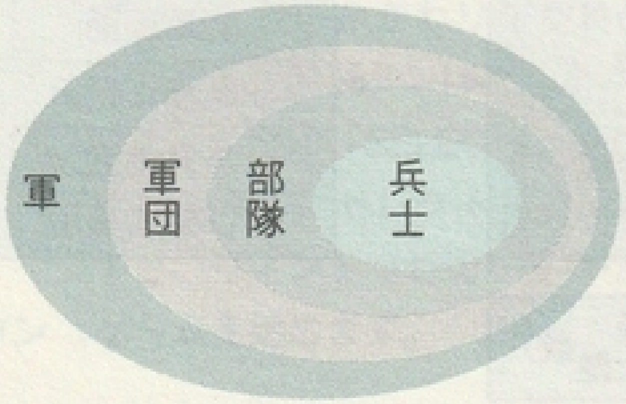
国王が病気や戦争などで死亡すると、後継者を選びます。後継者は王族に限られ、後継者候補がいない場合はゲームオーバーになります。
王族の領主を後継者に選ぶと、その領主がいた国が新しい本国になります。姫・后はいなくなります。他の王族は親族になります。8歳以上の王子は、将軍の数が8人未満のときは、親族の将軍となります。

シナリオ1「世界編」での人事移動

シナリオ1の「モンゴル編」から「世界編」に移行するときは、人事異動をします。「これより舞台は世界へと移行します　これに備え、人事異動を行いますか」と表

示されます。YESにすると、配下の領主・政治顧問・将軍の中から、新たに政治顧問1名、将軍8名を選びます。NOにすると、本国にいる将軍と政治顧問以外は、以後、登場しません。

軍の組織



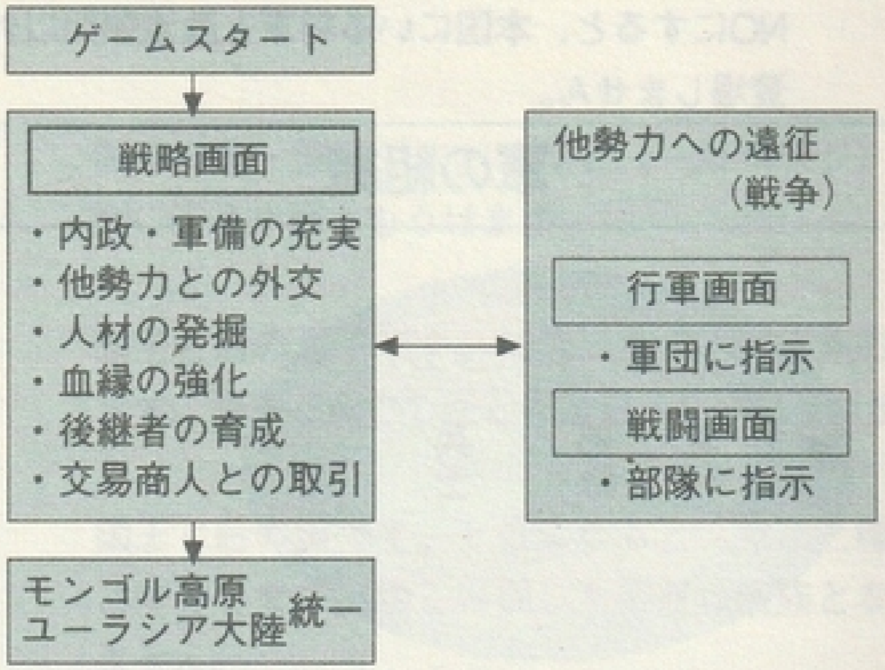
兵士　1～200　軍を構成する最小単位です。部隊に属しています。

部隊　1～4　戦闘画面で行動するときの単位です。長槍兵、火砲兵など16種類があります。集合して軍団を形成します。

軍団　1～5　行軍画面で行動するときの単位です。各軍団は軍団司令官に率いられています。最大4部隊からなります。集合して軍を形成します。

軍　戦争が起こると編成される軍全体です。総司令官（全軍団を指揮し、第1軍団司令官を兼任する）に率いられています。最大5軍団からなります。

ゲームの流れ



①戦略画面が表示されます。本国や属国で様々な戦略を行います。本国には国王が直接命令を下すか、政治顧問を任命して戦略を委任します。属国には方針や指示を与え、間接的に統治します。
②内政や商人との取引を行い、金や食糧を蓄えます。
③人事や商人との取引で、優れた将軍と部隊を増やし、装備・訓練をします。
④他勢力の国へ遠征します。行軍画面に切り替わり、軍団を動かします。両軍が接触すると戦闘画面に切り替わり、部隊を戦わせます。戦争が終わると、戦略画面に戻ります。
⑤他国と同盟を結んだり、脅迫して傘下(さんか)に入れたりして、勢力を保持・拡大していきます。
⑥こうして統治・遠征・外交を繰り返し、モンゴル高原・ユーラシア大陸統一をめざします。

ゲームを始める前に

コントローラーの操作

プレイ人数にかかわりなく、どちらのコントローラーも使えます。各ボタンは主に次のように使います。
また、画面に「SELECT」「B」「▶◀」の表示が出たとき、それぞれセレクトボタン、Bボタン、✚ボタンを押すと、ウィンドウが切り替わります。

スタートボタン　ゲームを始めます。

セレクトボタン　戦略画面で機能コマンドを表示させます。情報コマンドで、他国を見るとき、国データウィンドウを切り替えます。

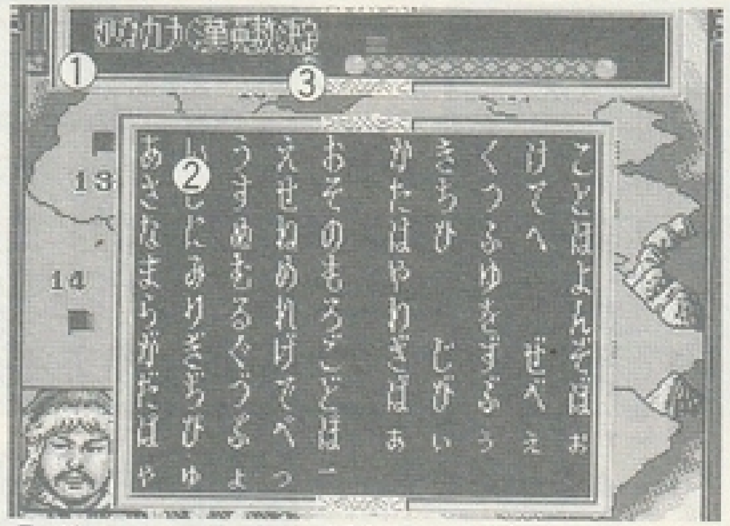
✚ボタン　国や部隊、コマンド、項目の選択のとき、カーソルを動かします。名前の一覧やサブコマンドなどの項目が多くて一画面に表示できない場合、画面を切り替えます。

Aボタン　コマンドや項目、数値の入力を決定します。

Bボタン　入力をキャンセルするときに使います。YES／NO選択時では、NOを選ぶのと同じになります。戦略画面で、国データウィンドウを切り替えます。名前入力で、1文字前に戻ります。外交返答のとき、地図画面に切り替えます。

命名（名前入力）

子が生まれたら名前をつけます（占い師に任せることもできます）。



①文字の種類と文字数　✚ボタンで文字の種類を選びます。ひらがな、カタカナ、漢字、英数字の４種類があります。最大10字（姫は８字）までで、漢字は２字分になります。文字の組み合わせ方によっては、最大字数まで入力できないことがあります。

②文字を選ぶ　✚ボタンで文字を１つ選び、Aボタンで決定します。文字の種類の選択のとき、Bボタンを押すと、１つ前の文字が消えます。漢字の場合は、まず、１字目の漢字の音を選びます。その音で始まる漢字の一覧が表示されるので、漢字を選び、決定します。セレクトボタンで、１つ前の文字が消えます。Bボタンで、音を選択する画面に戻ります。２文字目以降も同様に選んでいきます。

③確認　名前の入力が終わったら、「決定」を選びます。「この名前でよいですか」と表示されます。YESにするとその名前が登録され、戦略画面に戻ります。NOにすると①に戻ります。

起動（セット）

ＲＯＭカセットをスロットに差し込み、本体の電源を入れます。オープニングが始まります。好きなところでスタートボタンを押します。

開始（スタート）

①メニュー画面　「あたらしくゲームをはじめる」を選びます。

②シナリオ　シナリオを選びます。

③人数　プレイする人数（１人／２人）を決めます。「デモプレイ」を選ぶと、コンピュータによるデモプレイを行います。

④勢力・国王　どの勢力でプレイするかを決めます。選べる勢力が、地図上にマークで表示されます。１つ選び、YES/NOで確認します。

⑤他国の戦争　他国の戦争を見るかどうかを決めます。YESにすると、他国間で戦争が起きたとき、そのようすが表示されます。

⑥戦闘　各戦闘を見るかどうかを決めます。YESにすると、自国の戦争のとき、国王が参加する戦闘以外の戦闘も表示されます。

⑦確認　「すべてよろしいですか」と表示されます。YESにすると、ゲームが始まります。NOにすると、①～⑤のどれかを選んで、そこから決め直します。

デモプレイ

プレイ人数を決めるときに、「デモプレイ」を選ぶと、コンピュータだけによるデモプレイが行われます。デモプレイの場合も、他国の戦争を見るかどうか、戦闘を見るかどうかを設定します。デモプレイを中止するには、リセットボタンを押します。

保存（セーブ）

機能コマンドの「セーブ」を選びます。
シナリオ番号、年、季節、プレイ人数、国王の名前が記録されます。2箇所までセーブできます。

終了（エンド）

①機能コマンドの「エンド」を選びます。
②1人でプレイしていたときは、「もう一度始めからゲームをしますか」と表示されます。YESにするとメニュー画面に戻ります。NOにすると終了です。2人のときは、プレイヤー別に終了します。その人が担当していた国王はコンピュータが代行します。
③「ゲームを見守りますか」と表示されます。YESにすると、全プレイヤーが終了した後、全国王をコンピュータが代行してゲームを続行します。

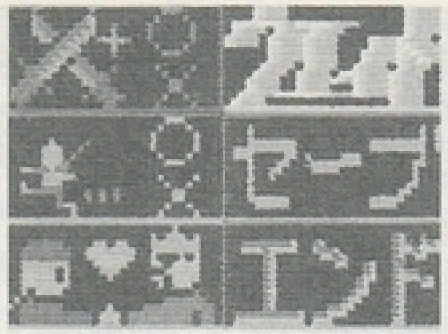
再開（ロード）

①メニュー画面で「ゲームを再開する」を選びます。
②前回セーブしたデータが表示されます。どのデータの続きからプレイするかを選びます。
③確認をします。YESにすると、ゲームが始まります。NOにすると、メニュー画面に戻ります。

プレイ環境の設定（機能コマンド）

戦略画面でセレクトボタンを押します。

行軍　戦闘　オルド

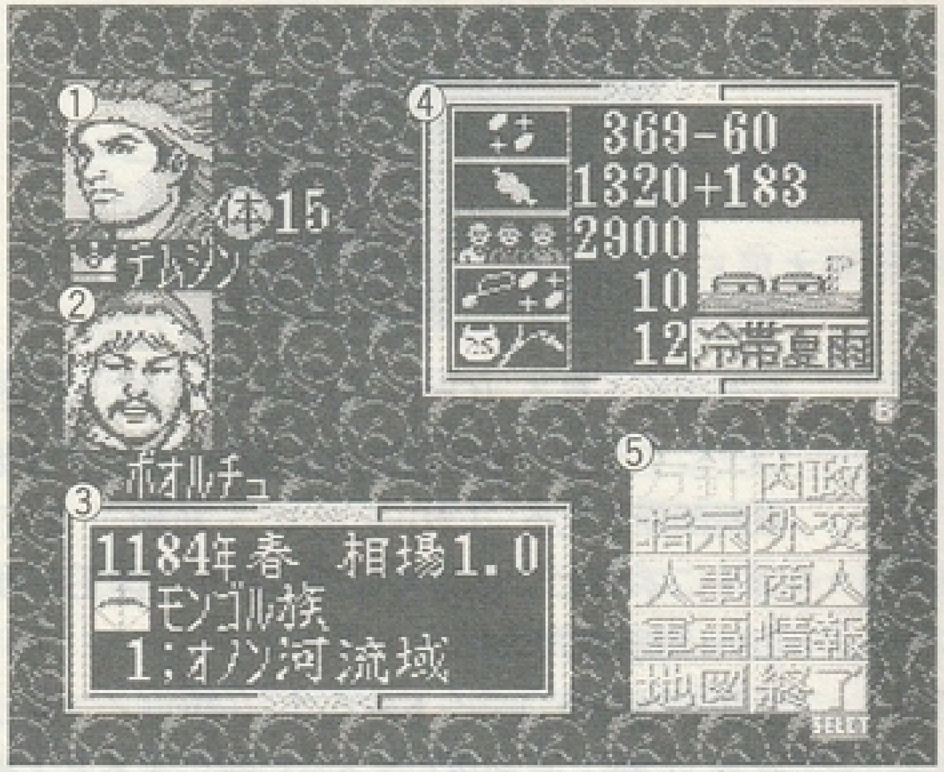


ウェイト　セーブ　エンド

行軍	行軍画面を見る（ON）／見ない（OFF）を変更します。OFFにすると、他国の戦争は見ることができません。
戦闘	戦闘画面を見る（ON）／見ない（OFF）を変更します。OFFにすると、自国の戦争のとき、国王が参加する戦闘以外は表示しません。
オルド	オルドで自らコマンドを出す（ON）／コンピュータに任せる（OFF）を変更します。OFFにすると人事コマンドのオルドを選んでも、オルド画面は表示せず、国王の体力が減ります。
ウェイト	メッセージを表示する速さを選びます。もっともはやい／はやい／ふつう／おそいの4段階があります。
セーブ	プレイした内容を保存します（→12ページ）。
エンド	プレイを終了します（→12ページ）。

戦略

戦略画面



①国王、国王の残り体力
②政治顧問（政治顧問がいない場合は他の人物）
③年号、季節、相場、勢力マーク、勢力名、地域名
④国データ（→29ページ）（Bまたはセレクトボタンでウィンドウを切り替え）
⑤戦略コマンド（→16ページ）（セレクトボタンで機能コマンドを表示）

戦略ターン

毎季節、戦略ターン（戦略コマンドを出す機会）が、本国、属国の順に回ってきます。すべての勢力に回ると1季節が経過します。
①本国では、「国王が自分で命令を下す」か「政治顧問に任せる」かを決めます。
②「国王が自分で命令を下す」にすると、残り体力が足りる限り、コマンドを実行できます。
実行したいコマンドを終えたら、《終了》を選びます。
「命令を終了してもいいですか」と表示されます。YESにすると、その戦略ターンは終了します。
②'「政治顧問に任せる」を選ぶと、どのコマンドを実行するか「～してもいいですか」と表示されます。それでよければYESにします。NOにすると、そのコマンドは実行されません。
③属国では、領主または政治顧問が、国王から与えられた方針にしたがって戦略コマンドを実行します。

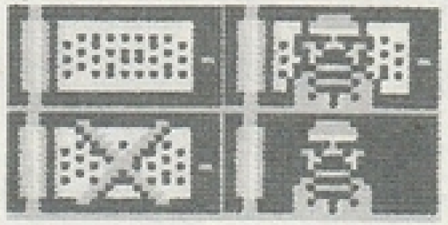
基本必要体力

戦略コマンドを実行すると、体力を消費します。
同じコマンドでも、消費する体力の量は、実行する人物の政治力によって異なります。政治力はＡ～Ｅの５段階があり、体力消費量は、Ａが最も少なく、Ｅが最も多くなります。以下の説明では、政治力Ｅの人物が消費する体力を「基本必要体力」と呼びます。そのコマンドを実行するのに必要な体力は、コマンドを選択したとき、残り体力の右横に表示されます。

戦略コマンド

方針

本国・属国の方針を決めます。

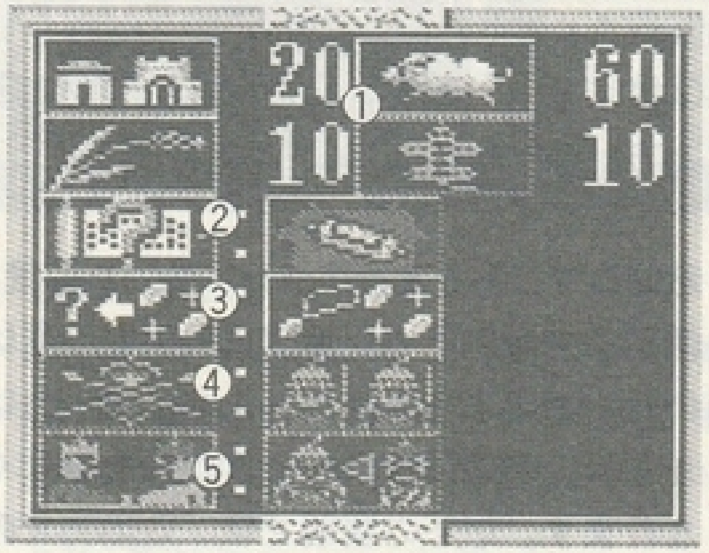


新規　政治顧問

修正　委任

新規
基本必要体力8

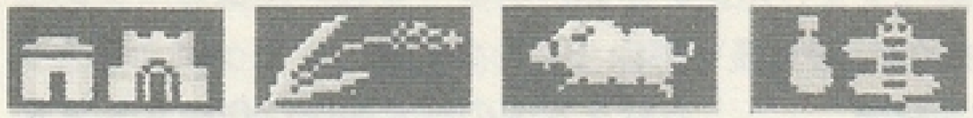
本国・属国の新しい方針を、本国の政治顧問・属国の領主に指示します。政治顧問のいない本国には実行できません。



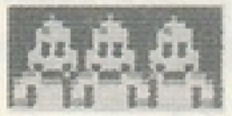
①人口配分　②政策　③投資　④軍備　⑤外交
（②～⑤は、右側が現在の状態）

人口配分

各職業に携(たずさ)わる人口を配分します。✚ボタンの↑↓で職業を選び、←→で数値を増減します。全人口を残りなく4種に配分し終えたら、Aボタンを押します。



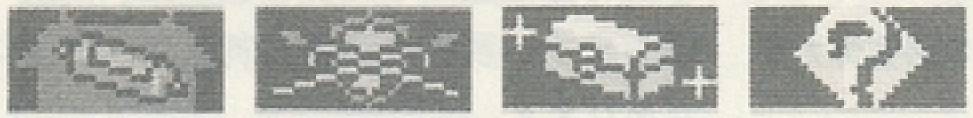
町造り　農産品作り　畜産品作り　特産品作り



未配分の人

政策

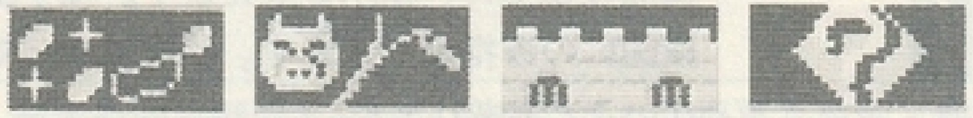
基本的な政策を決めます。



内政型　軍事型　蓄財型　任意

投資

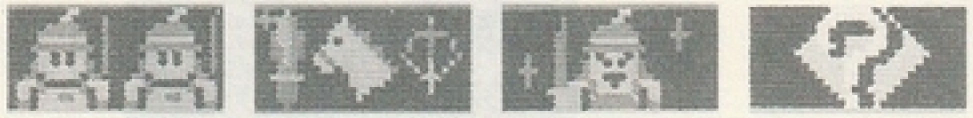
国の金を主に何に投資するか決めます。政治顧問がいない国では実行できません。



経済力　農産力　城防御度　任意

軍備

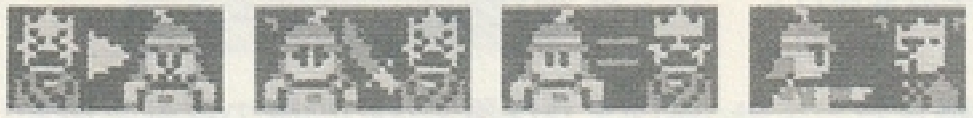
軍備で何に重点を置くか決めます。



兵士数　部隊種類　装備率　任意

外交

外交の姿勢を決めます。



侵略外交　脅迫外交　対等外交　従順外交

修正
基本必要体力5

方針の修正を、本国の政治顧問または属国の領主に指示します。政治顧問のいない本国には実行できません。人口配分、政策、投資、軍備、外交のどれを変更するか選びます。

政治顧問
基本必要体力10

方針を本国の政治顧問に作成させます。政治顧問が作成する方針は、その国の状況・政治顧問の政治力によって異なります。政治顧問の作成した方針内容を変えたいときは、項目を選んで修正します。

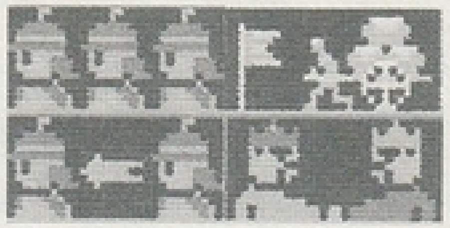
委任
基本必要体力5

本国の政治顧問や属国の領主に、内政・軍事を完全に委任します。属国は領主の判断で、他国に遠征を行うことがあります。

指示

属国の領主に、指示を与えます。相手国に隣接している属国にのみ指示できます。状況によっては指示が守られないこともあります。

遠征　輸送



移動　外交

遠征
基本必要体力7

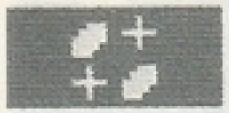
他勢力の国への遠征を指示します。同盟中の国には遠征できません。

移動
基本必要体力6

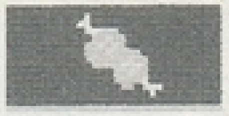
本国または属国への部隊の移動を指示します。移動先と部隊数を決めます。移動先の部隊数が20のときはできません。1部隊あたり金20が必要です。移動した部隊と移動先にいた部隊の装備率・訓練度が平均化します。

輸送
基本必要体力6

本国または属国への金・食糧の輸送を指示します。輸送先と量を決めます。輸送先の金と食糧が最大値（9999）のときはできません。



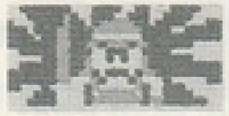
金



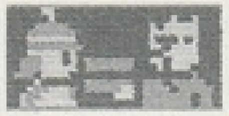
食糧

外交
基本必要体力8

他勢力の国に脅迫、または貢物を要求するよう指示します。同盟中の国には要求できません。



脅迫

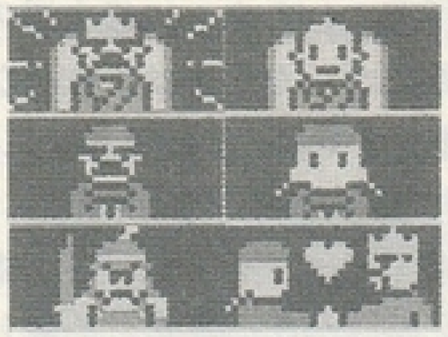


貢物

人事

領主や政治顧問を任命・降格したり、将軍を抜擢・解雇したり、姫を将軍と婚姻させるなどの人事を行います。

領主　王子



政治顧問　婚姻

将軍　オルド

領主
基本必要体力9

将軍を属国の領主に任命します。もとの領主は将軍に戻ります。現在の政治顧問を領主にするときは、いったん

将軍に降格してから、領主に任命し直します。将軍自ら任命を希望することもあります。

政治顧問
基本必要体力９

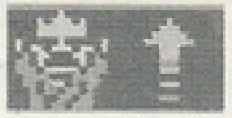
将軍を本国や属国の政治顧問に任命したり、政治顧問を将軍に降格します。すでに政治顧問がいる国に任命すると、もとの政治顧問は将軍に戻ります。将軍が８人いるときは、降格できません。

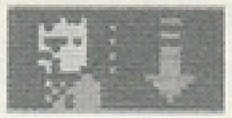
任命

降格

将軍
基本必要体力７

在野の人材を将軍に抜擢したり、将軍を解雇します。将軍がすでに８人いるときは抜擢できません。抜擢を選ぶと、候補者の能力データが表示されます。解雇された将軍は在野の人材となります。


抜擢


解雇

王子
基本必要体力６

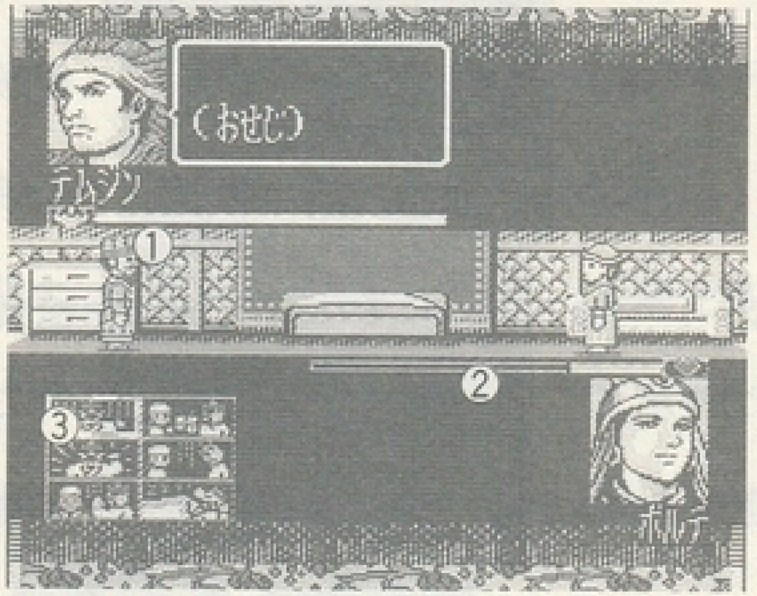
王子を将軍にします。10歳未満の王子は将軍にできません。将軍になった王子は王族となり、決して裏切りません。将軍がすでに８人いるときには実行できません。

婚姻
基本必要体力６

姫と将軍を婚姻させます。８歳未満の姫は婚姻させられません。婚姻相手の将軍は親族となり、決して裏切りません。

オルド

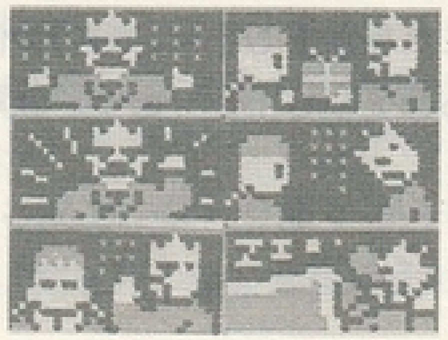
后のいるオルドを訪れます。国王が13歳未満のときは実行できません。戦略画面からオルド画面に切り替わります。オルドコマンドを実行して后の愛情を最大まで高めると、１年後に子が生まれることがあります。



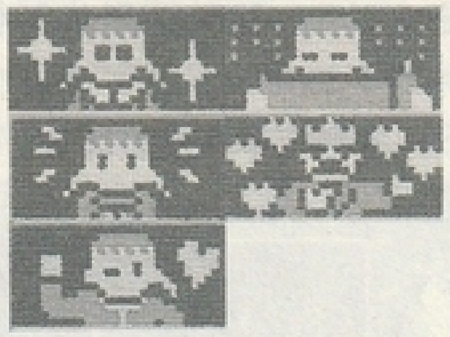
①国王の体力バー　コマンドを実行するたびに減ります。〈あきらめる〉か体力がなくなると、〈オルド〉は終了します。

②后の愛情バー　后の機嫌によって赤から青まで色が変わります。后の機嫌が良くなると伸び、悪くなると縮みます。最大まで高めると一夜をともに過ごせます。

③オルドコマンド　次の６つから、后の機嫌にあわせて選びます。


おせじ　贈物
アピール　相談
愛を語る　あきらめる

おせじ　后にお世辞をいいます。

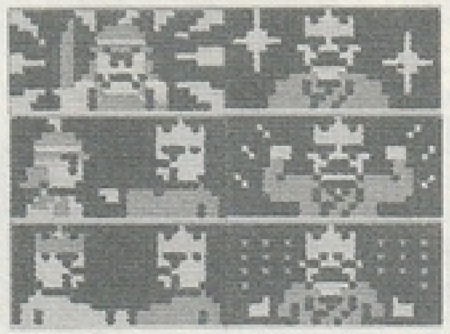


美しさ（を讃える）　見識（の高さに驚く）

利発さ（に感服する）　無闇に（ほめちぎる）

気丈夫さ（を誉める）

アピール　自分の能力などを話します。

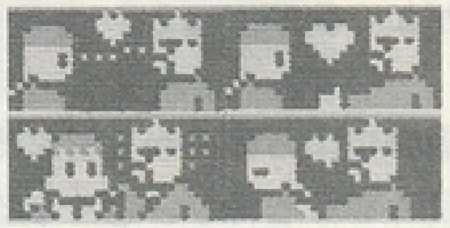


戦闘（武勇を語る）　カリスマ（を示す）

指揮（能力を示す）　体力（を誇示する）

政治（能力を示す）　非力さ（を訴える）

愛を語る　后に愛を伝えます。



（じっと）見つめる　大らかに（愛を語る）

優しく（愛を語る）　強引（に口説く）

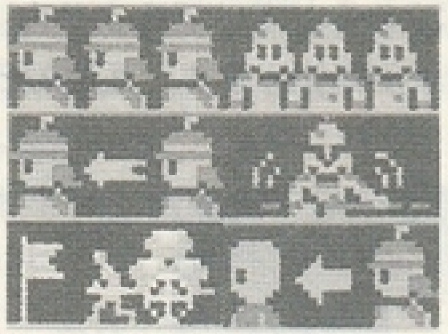
贈物　国庫にある物を后に贈ります。后が望む物をあげるならYES、あげないならNOを選びます。国庫にないにもかかわらずYESを選ぶと機嫌を損ねます。

相談　あれこれ相談をします。后の愛情は変化しません。

あきらめる　あきらめて引き下がります。戦略画面に戻ります。

軍事

他勢力への遠征や徴兵、部隊の訓練などを行います。



遠征　徴兵

移動　訓練

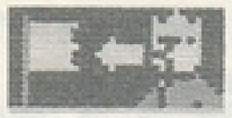
輸送　解雇

遠征
基本必要体力8

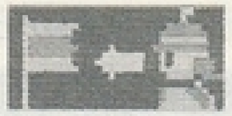
隣接する他勢力の国へ遠征を行います（→42ページ）。ただし、同盟国には実行できません。

移動
基本必要体力7

隣接する属国に国王または部隊を移動します。



国王



部隊

国王を移動すると、属国の領主は国王のいた国の領主になります。政治顧問を連れて移動すると、属国の政治顧問は、国王のいた国の政治顧問になります。移動先の国が命令書にしたがって戦略を行っていた場合、方針は続行されますが、指示は解消されます。

部隊の移動には、1部隊あたり金20が必要です。移動先の部隊数が20のときはできません。移動した部隊と移動先にいた部隊の装備率・訓練度が平均化します。

輸送
基本必要体力6

隣接する属国に金と食糧を輸送します。輸送先と量を決めます。輸送先の金と食糧が最大値のときはできません。

徴兵
基本必要体力 6

国内の住民を徴兵し、部隊をつくります。部隊の種類と部隊数を決めます。選べる部隊は地域によって異なります。部隊の種類によって必要な金が異なります。すでに部隊が20あるときはできません。徴兵を行うと、装備率、訓練度が平均化します。住民モラルが下がります。

訓練
基本必要体力 7

部隊を訓練し、訓練度を上げます。

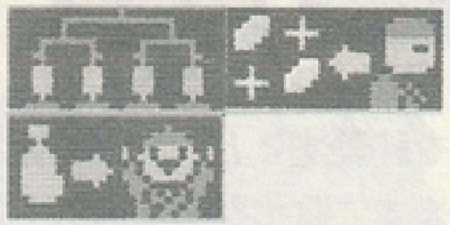
解雇
基本必要体力 8

部隊を解雇し、住民にします。人口が増え、住民モラルが下がります。

内政

人口配分の変更、住民からの徴収、住民への施しをします。

配分 徴収 施し

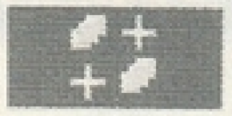


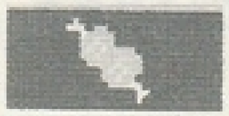
配分
基本必要体力10

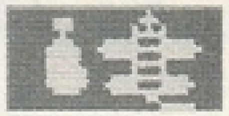
町造り・農産品作り・畜産品作り・特産品作りにたずさわる人口の配分を変えます。

施し
基本必要体力11

住民に、金・食糧・特産品を施します。住民モラルが上がります。


金


食糧


特産品

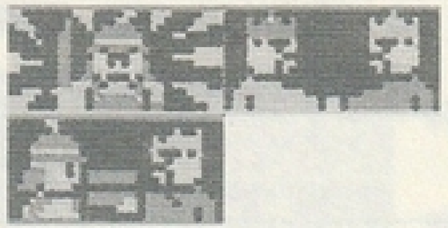
徴収
基本必要体力14

住民から、臨時に金を徴収します。住民モラルが下がります。住民モラルが０の国ではできません。

外交

他勢力の国に、外交の使者を送ります。使者は、将軍の中から選びます。

脅迫 同盟 貢物



脅迫
基本必要体力10

本国に隣接している他勢力の国を恐喝し、自勢力に加えます。同盟中の勢力の国には実行できません。脅迫されたときの返答には、「完全に無視する／もち金の半分をだす／降伏して属国となる／顧問に相談する」があります。「完全に無視する」と、その国の敵対心が上がります。「降伏して属国となる」と、ゲームオーバーです。

貢物
基本必要体力 9

本国に隣接している他勢力の国に貢物を要求します。同盟中の勢力の国には実行できません。
相手国の返答には、勢力の大きさ、部隊数、使者の魅力などが影響します。
貢物を要求されたときの返答には、「完全に無視する／もち金の1/5をだす／もち金の1/3をだす／顧問に相談する」があります。「完全に無視する」と、その国の敵対心が上がります。

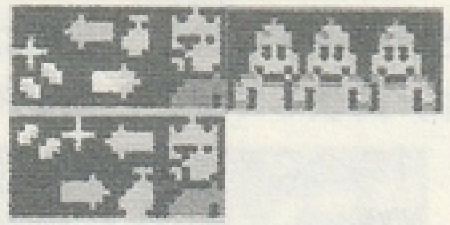
同盟
基本必要体力８

他勢力と１～８年の期限で同盟を結びます。政治顧問が進言することもあります。すでに同盟関係にある勢力に対しては同盟関係の延長要請になります。延長は合計で８年までです。残り同盟期間がまだ８年ある国に対しては、できません。

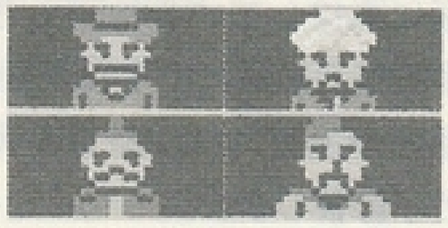
同盟を要請されたときの返答には、「同盟要請をはねつける／要請に応じる／顧問に相談する」があります。「同盟要請をはねつける」と、その国の敵対心が上がります。

商人

特産品や食糧などの売買、傭兵の雇い入れをします。国内に商人がいなければできません。

売る

傭兵
買う

商人は４種類いて、扱う特産品、傭兵が異なります。

ウィグル

イスラム
中国
ベネチア

（イスラムとベネチアの商人は、シナリオ１「モンゴル編」では登場しません）

売る
基本必要体力６

特産品、食糧を売ります。値段は相場によります。

買う
基本必要体力６

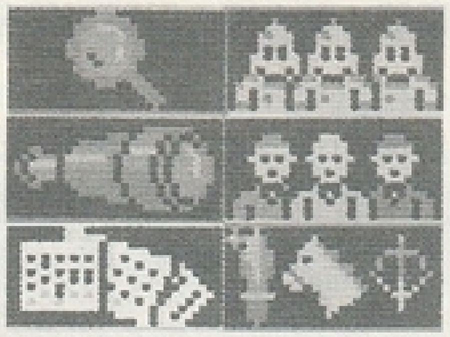
特産品、食糧、武具を買います。値段は相場によります。武具を買うと装備率が上がります。

傭兵
基本必要体力６

部隊を雇います。値段は部隊の種類と相場によります。傭兵を行うと、装備率、訓練度が平均化されます。雇ったばかりの部隊は装備率50、訓練度20です。本国の部隊数が20のときは実行できません。

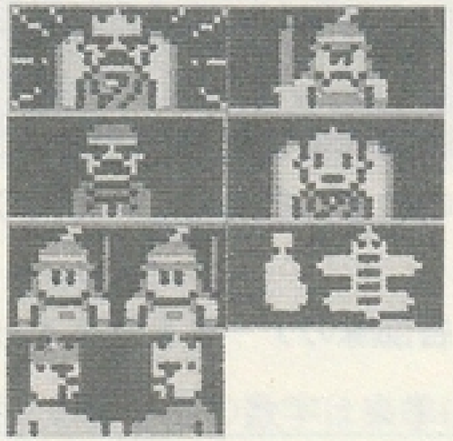
情報

各国の情報や、人物、部隊などのデータを見ます。

自国

将軍一覧
他国
商人
領国一覧
部隊

自国

自国の様子を見ます。

国王・領主

将軍
政治顧問
子供
部隊
特産品
同盟

国王・領主：国王・領主の様子を見ます（→36ページ）。
政治顧問：本国の政治顧問の様子を見ます。
部隊：部隊の種類と部隊数を見ます（→38ページ）。
同盟：自勢力の同盟関係を見ます。地図上に自勢力のマークと同盟の残り年数が表示されます。

将軍：本国の将軍の様子を見ます。
子供：自勢力の王子と姫の名前、年齢を見ます。
特産品：自勢力の特産品の在庫を見ます（→35ページ）。

他国
基本必要体力２

領主：国王・領主のデータを見ます（→36ページ）。
政治顧問：政治顧問のデータを見ます（→36ページ）。
部隊：部隊の種類と部隊数を見ます（→38ページ）。
同盟：勢力間の同盟関係を見ます。

領国一覧

自勢力のすべての国のデーター覧を見ます。国番号、金・食糧・特産品、総部隊数、委任状況（本国・指示済・委任）、王族／親族の別が表示されます。

将軍一覧

自勢力の将軍の一覧を見ます。王族／親族の別、名前、政治力・戦闘力・指揮力・魅力・体力・年齢が表示されます。

商人

各商人の活動範囲を地図上で見ます。活動範囲には宝箱の絵が、本拠地には商人の絵が表示されます。

部隊能力

各部隊のデータを見ます（→38ページ）。

地図

地図を見ます。戦略ターン中の国のマーカーが点滅します。

終了

そのターンを終了します。

国、人物、部隊のデータ

国データ

各国は次のようなデータをもっています。情報コマンドで見ることができます。本国はBボタンで、他国はセレクトボタンで、ウィンドウが切り替わります。

①金　②食糧　③人口　④経済力　⑤農産力
⑥文化タイプ　⑦気候タイプ

金
0~9999/0~9999

左の数字は現在の金、右の数字は来季に増減する金です。毎春の徴税、商人への売却で増えます。遠征、輸送、徴兵、施し、商人からの購入、軍団への給与支払で減ります。

食糧
0~9999

左の数字は現在の食糧、右の数字は来季に増減する食糧です。食糧収穫や商人からの購入で増えます。遠征、輸送、施し、商人への売却、住民への給付で減ります。

人口
0〜9999

その国の総人口です。毎年少しずつ増えます。徴兵、疫病・内乱で減ります。町造り・農産品作り・畜産品作り・特産品作りに配分されます。

経済力
0〜200

その国の経済力です。経済力が高いほど、毎春の収入が多くなります。台風・干ばつ・寒波・砂嵐で下がります。

農産力
0〜200

その国の農業生産力です。農産力が高いほど、毎季節の食糧収穫量が多くなります。台風・干ばつ・寒波・砂嵐で下がります。

文化タイプ

文化のタイプを表します。文化タイプにより、徴兵できる部隊の種類、経済力・城防御度の上がり方が異なります。文化タイプの異なる国を統治すると、住民モラルが上がりにくいことがあります（→文化タイプ一覧、33ページ）。

気候タイプ

気候のタイプを表します。気候タイプによって季節ごとの農産品の収穫率、農産力の上がり方などが異なります（→気候タイプ一覧、34ページ）。

①住民モラル　②町造り　③農産品作り　④畜産品作り　⑤特産品作り　⑥部隊　⑦装備率　⑧訓練度　⑨城防御度

住民モラル
0〜100（%）

住民の領主への忠誠度です。疫病・台風・干ばつ・寒波・砂嵐、徴兵、徴収で下がります。施しで上がります。住民モラルが高いほど、人口が増えやすく、経済力・農産力・城防御度が下がりにくくなります。内乱も発生しにくくなります。

町造り
0〜100（%）

総人口中の町造りの比率です。内政コマンドの〈配分〉で変えます。比率を高くすると、経済力・城防御度が上がりやすくなります。

農産品作り
0〜100（%）

総人口中の農産品作りの比率です。内政コマンドの〈配分〉で変えます。比率を高くすると、農産物の収穫量が増えます。

畜産品作り
0〜100（%）

総人口中の畜産品作りの比率です。内政コマンドの〈配分〉で変えます。比率を高くすると、畜産物の収穫量が増えます。

特産品作り
0〜100（%）

その国の特産品の種類と、総人口中の特産品作りの比率です。内政コマンドの〈配分〉で変えます。比率を高くすると、特産品の収穫量が増えます。
地域によって、各特産品がもつ価値（商人と取引を行う上での需要バランス）が異なります（→特産品一覧、35ページ）

部隊

軍の総部隊数です。1国のもてる部隊数は最大20です。

装備率
0〜100（%）

軍の装備のよさを表します。徴兵・傭兵・部隊の移動を行うと、平均化され、武具を買うと上がります。装備率が高いほど戦闘に有利です。戦闘時の部隊の士気に影響します。

訓練度
0〜100（%）

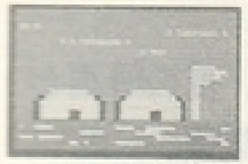
軍の訓練のよさを表します。徴兵・傭兵・部隊の移動を行うと平均化され、訓練を行うと上がります。訓練度が高いほど戦闘に有利です。

城防御度
0〜100（%）

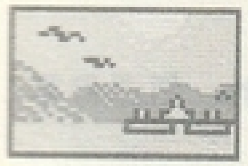
戦争時の城の堅固さを表します。台風で下がります。城防御度が高いほど、城での戦いが有利になります。

文化タイプ一覧

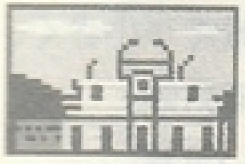
次の8タイプがあります。タイプによって、徴兵できる部隊の種類、経済力や城防御度の上がり方が異なります。



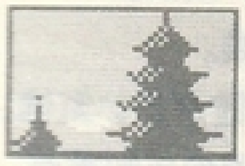
モンゴル
草木の豊かな広大な高原で、馬を多く産し、遊牧生活が営まれていました。



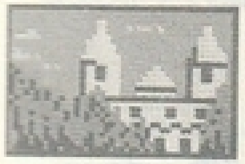
内アジア
遊牧やオアシス農業が営まれ、また、シルクロードの東西交易で繁栄していました。



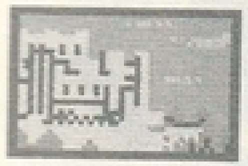
インド
ヒマラヤ山脈とインド洋に囲まれた高原ですが、馬はあまり産出されません。



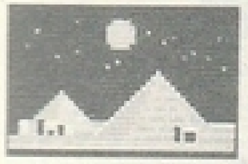
日本
四方が海の島国のため、他国から攻められることなく、独自の文化を築き上げていました。



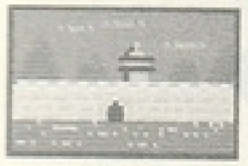
西欧
十字軍の遠征が続き、騎士道精神が華やかな時代でした。



東欧
西洋と東洋の間に位置しているため、いろいろな民族が混在し、文化も複雑でした。



イスラム
遊牧や潅漑農業が営まれ、高度な学問・芸術が発展していました。



中国
石炭と鉄が大規模に採掘され、剣やよろいなどが多く作られていました。

気候タイプ一覧

次の８タイプがあります。タイプによって、天災など（52ページ）の発生率が異なります。また、農産力にも影響します。

熱帯：　年中高温多湿な熱帯雨林気候と、夏の降雨と冬の乾燥の差が大きいサバンナ気候。

乾燥：　降水量が極度に少ない気候。

温暖湿潤：モンスーンの影響で降雨に恵まれ、気温の年較差が比較的大きい気候。

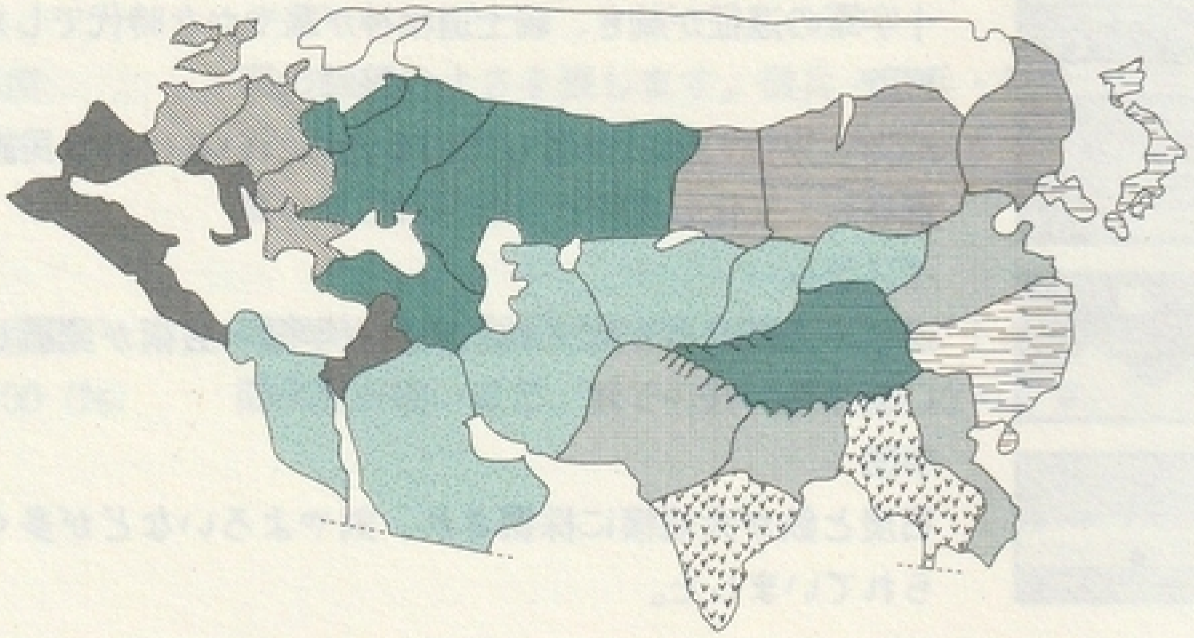
西岸海洋：偏西風と暖流の影響で気温の年較差が小さく、降雨も年間を通じて安定している気候。

温帯夏雨：夏の多雨と冬の乾燥の差が大きい気候。

地中海：　冬は温暖多雨、夏は乾燥する気候。

冷帯多雨：年間を通じて降雨が多く､冬は降雪が多い気候。

冷帯夏雨：夏は比較的多雨、冬は乾燥、気温の年較差が大きい気候。

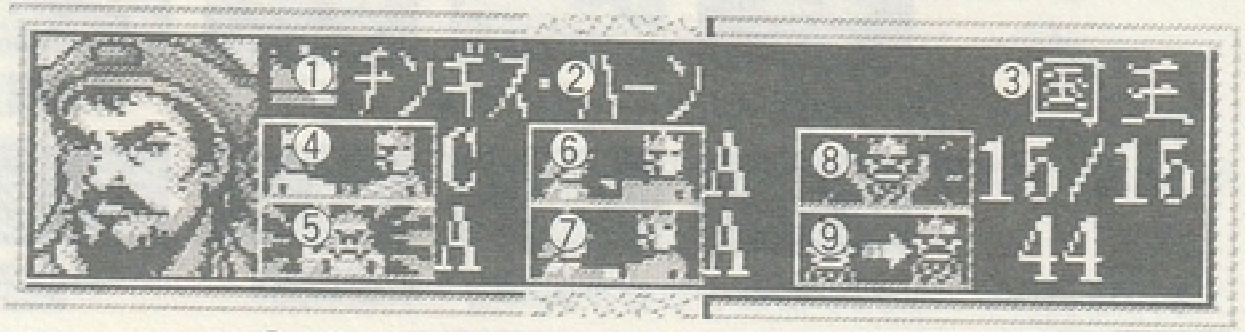


特産品一覧

次の10種類があります。何を生産できるかは、国によって異なります。生産量は、人口・人口配分（特産品作りの割合）によります。商人コマンドで売買できます。

人物データ

登場する人物は次のようなデータをもっています。情報コマンドの〈国王（領主）〉〈政治顧問〉〈将軍〉で見ることができます。在野の人材が現れたときにも表示されます。



①王族／親族の区別　②名前　③身分　④政治力　⑤戦闘力
⑥指揮力　⑦魅力　⑧体力　⑨年齢

身分
その人物の身分です。国王、領主、政治顧問、将軍、在野の人材の５種類があります。

政治力
A～E
その人物の政治力を表します。政治力が高いほど、少ない体力で戦略コマンドを実行できます。また、政治顧問の政治的判断の正確さを表します。

戦闘力
A～E
その人物の戦闘力を表します。戦闘力が高いほど、敵に与える被害が大きくなります。

指揮力
A～E
その人物の戦場での指揮能力を表します。指揮力が高いと、戦争時、ターン数が多くなり、部隊の混乱回復が早くなります。部隊の士気に影響します。

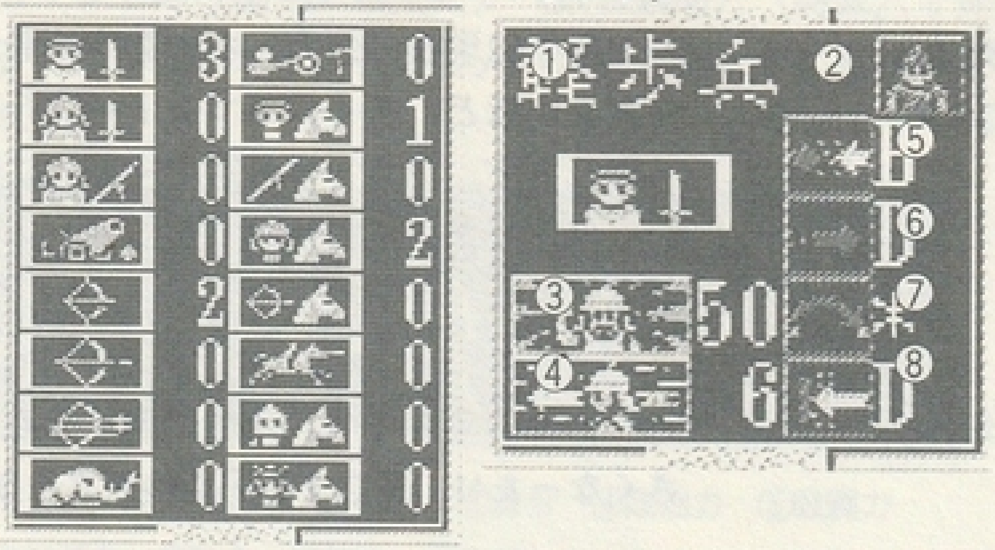
魅力
A～E
その人物のカリスマ度を表します。国王の魅力が高いと、内乱・裏切りが起きにくくなります。外交の使者の魅力が高いと、外交が成功しやすくなります。

体力
0～15／1～15
左の数字は現在の体力、右の数字は最大体力です。体力が大きいほど、多くのコマンドを実行でき、死亡しにくくなります。病気・怪我等で一時的に低下することがあります。また、年齢が高くなると、体力が下がることがあります。

年齢
その人物の年齢です。年齢が高くなると、最大体力が小さくなったり、死亡する可能性が高くなります。

部隊データ

各部隊は、次のようなデータをもっています。情報コマンドの〈部隊〉で見ることができます。



①部隊の種類　②部隊の分類　③戦意　④機動力
⑤近接攻撃力　⑥突撃力　⑦遠距離攻撃力　⑧防御力

部隊の種類
部隊の種類です。16種類あります（→39ページ）。

部隊の分類
歩兵か騎兵か特殊部隊かを区別します。

歩兵　騎兵　特殊部隊

戦意
各部隊の戦う意欲を表す基本値です。軍団編成、軍団司令官の指揮力などにより変化し、行軍時・戦闘時の士気となります。行軍時の軍団の機動力、戦闘時の混乱からの回復しやすさに影響します。

機動力
各部隊の機動力を表します。補給率や戦場の天候などにより変化します。行軍のときに実行できるコマンドや、戦闘のときの移動できる距離などに影響します。

近接攻撃力
戦闘のときの攻撃の威力を表します。戦闘での効果は、兵士数・訓練度・装備率・戦意によります。

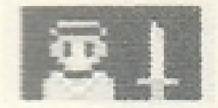
突撃力
戦闘のときの突撃の威力を表します。戦闘での効果は、兵士数・訓練度・装備率・戦意によります。

遠距離攻撃力
矢弾（弓、弩、火砲、投石）での攻撃力を表します。戦闘での効果は、兵士数・訓練度・装備率・戦意によります。遠距離攻撃ができない部隊は、＊印が表示されます。

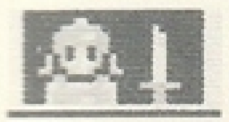
防御力
敵からの攻撃に対する耐性を表します。戦闘での効果は、兵士数・訓練度・装備率・戦意によります。

部隊の種類

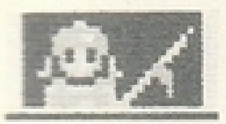
徴兵できる部隊の種類は、地域によって異なります。



軽歩兵
軽装備の歩兵。

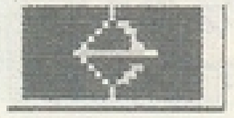


重歩兵
定着農耕文化圏の重装備の歩兵。



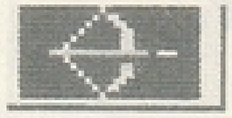
長槍兵
槍を使う歩兵。

火砲兵
火薬を使う特殊部隊。敵を混乱させやすい。



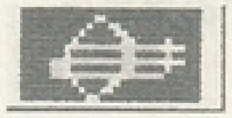
短弓兵

短弓を主武器とする軽装備の歩兵。



長弓兵

長弓を主武器とする歩兵。

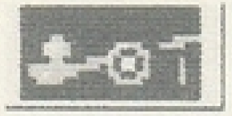


弩弓兵

いしゆみを武器とする支援歩兵。

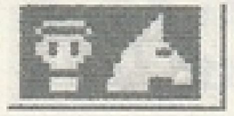
象兵

象に乗ったインド独特の特殊部隊。



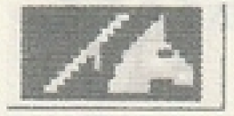
投石機

城攻めに大型投石機を使う特殊部隊。



狩猟騎兵

アジア遊牧圏の機動力の高い軽騎兵。



槍騎兵

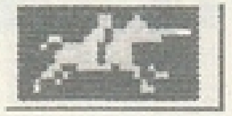
槍を武器とする騎兵。

蒙古騎兵

モンゴル民族の強力な騎兵。

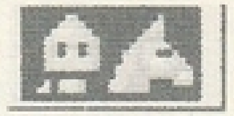
軽弓騎兵

イスラム勢力の弓を武器とする騎兵。



突撃騎兵

イスラム勢力の白兵戦を得意とする騎兵。



騎士

ヨーロッパ圏の重装備の騎兵。

武士

日本独特の弓を武器とする騎兵。

〈地域別・徴兵できる部隊の種類〉

文化 / 部隊の種類	モンゴル	内アジア	インド	日本	西欧	東欧	イスラム	中国
軽歩兵	○	○	○	×	×	×	○	×
重歩兵	×	×	×	×	×	○	×	○
長槍兵	×	×	×	×	○	○	×	×
火砲兵	×	×	×	×	×	×	×	○
短弓兵	○	○	○	×	×	×	○	×
長弓兵	×	×	×	×	○	○	×	○
弩弓兵	×	×	×	×	○	○	×	×
象　兵	×	×	○	×	×	×	×	×
投石機	×	×	×	×	×	○	○	○
狩猟騎兵	○	○	○	×	×	×	×	×
槍騎兵	×	○	×	×	×	×	×	○
蒙古騎兵	○	×	×	×	×	×	×	×
軽弓騎兵	×	×	×	×	×	×	○	×
突撃騎兵	×	×	×	×	×	×	○	×
騎　士	×	×	×	×	○	○	×	×
武　士	×	×	×	○	×	×	×	×

○：徴兵できる　×：徴兵できない

戦争

国王（領主）が遠征をしたとき、内乱が起きたとき、他勢力の国から攻め込まれたとき戦争が行われます。

戦争の目標

次のどれかを達成することを目標に戦争を行います。
・敵の第１軍団を全滅、または退却させる
・敵の総司令官を降伏、または死亡させる
・自軍が攻撃側のとき、行軍画面ですべての城・町を占領する。
・自軍が守備側のとき、30日間守り通す。

戦争の流れ

軍団編成（戦略画面）
↓
軍団配置（行軍画面）　守備側→攻撃側の順に、各軍団を配置
↓
行軍（行軍画面）　攻撃側→守備側の順に、最長30ターン
↓　指示、再編成、敵軍との交渉など軍団別に行軍コマンドを実行
部隊配置（戦闘画面）　守備側→攻撃側の順に、各部隊を配置
↓
戦闘（戦闘画面）　攻守に関係なく機動力の高い順に
↓　移動、攻撃、指揮など部隊別に戦闘コマンドを実行
勝利　敵軍を全滅・退却・降伏させる
↓　町や城を占拠する
戦後処理（戦略画面）　捕虜の処遇、后の略奪、優秀な人材の発掘など

軍団編成

戦争が起こると、次の手順で軍団編成を行います。

①総司令官
国王が総司令官（第１軍団司令官を兼任）として全軍を指揮するかどうか決めます。国王が指揮しない場合は、指揮を委ねる将軍を選びます。
ただし、他勢力から攻めてこられたときや、将軍がいないときは、必ず国王が指揮をとります。

②司令官、部隊の種類・部隊数
遠征の場合は国王が自ら軍団を編成するかどうか決めます。
国王が編成する場合は、第１～５軍団まで順に、司令官、部隊の種類・部隊数（１軍団は４部隊まで）を決めます。司令官を将軍の中から選びます。将軍が足りないときは、自動的に将軍が司令官として現われます。１部隊あたり金50が必要です。編成中に金が足りなくなると、それ以上編成できません。
国王が編成しない場合は、総部隊数を決めると自動的に編成されます。それでよければ、YESにします。NOにすると、①から決め直します。

③金と食糧
遠征の場合は持っていく金と食糧の量を決めます。食糧の量で軍の補給率が決まります。補給率の低い部隊は、士気が下がり、兵が損失しやすくなります。

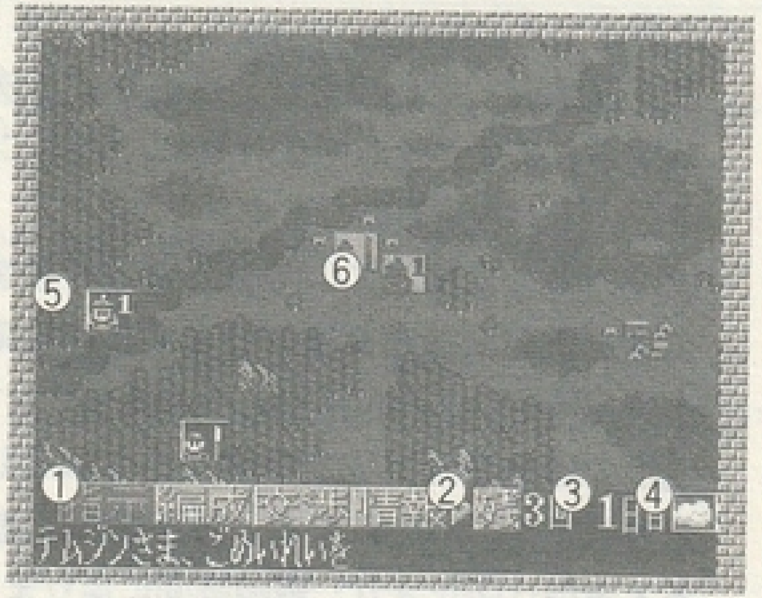
④確認
遠征の場合は「遠征を開始してもよろしいですな」と表示されます。YESにすると行軍画面に進みます。NOにすると遠征は中止され、戦略画面に戻ります。

軍団配置

軍団編成が終わると、行軍画面に進みます。守備側→攻撃側の順に、軍団を配置します。（コンピュータに任せることもできます）攻撃側は５つの出現／退却ポイント上（旗のマーク）、守備側はそれ以外の地点にカーソル（剣のマーク）を動かし、Ａボタンで決定します。

行軍

行軍ターン（行軍コマンドを実行する機会）が、攻撃側→守備側の順に回ります。最長30ターン（30日）です。１ターンにコマンドを実行できる回数は総司令官の指揮力によります。国王が総司令官のときは国王がコマンドを実行し、それ以外は任命された総司令官が自動的に実行します。



①行軍コマンド　②残りコマンド実行回数　③戦争開始後の日数
④天候　⑤攻撃側の軍　⑥守備側の軍・城・町
✚ボタンの↑で地形だけを表示し、↓で退却ポイントを表示します。

天候　季節や気候タイプなどによって、変わります。晴れ／曇り／雨／雪／豪雪／猛暑／嵐／砂嵐があります。機動力、補給率などに関係します。

行軍コマンド

指示・編成・交渉・情報・終了の５つがあります。
それぞれ目標地点や部隊をカーソルで指定します。
実行したいコマンドを終えたら、《終了》を選ぶか、Ｂボタンを押し、YESにすると、そのターンが終了します。

指示

軍団別に行軍・追撃などの指示を与えます。指示を与えないと、委任（第１軍団は待機）になります。指示を与えると、第１軍団から行動に移ります。

行軍　軍団を移動します。目標地点に着くと、待機になります。また、現在いる地点を指定すると、待機になります。行軍を行うと、軍団の補給率は下がります。

追撃　敵軍団を追って攻撃します。伏兵状態の敵軍団は追撃できません。追撃すると、戦闘画面に進みます。追撃目標の軍団が全滅すると、待機になります。

遊撃　手近な敵を攻撃します。戦闘画面に進みます。

伏兵　山または森に伏兵します。敵軍団に隣接しているとき、山・森でないところでは伏兵できません。山・森から出

ると伏兵は解除されます。また、山や森でも軍団構成によっては移動中に解除されることがあります。伏兵中に敵軍が隣接すると、即座に攻撃を行います。攻撃に成功すると、伏兵は解除されて待機になります。城・町にいる敵軍団への伏兵攻撃は失敗します。

補給 城・町・森で、軍の補給率を上げます。自勢力の城・町では補給、他勢力の城・町では略奪、森では狩猟をします。略奪すると、食糧と金を得て、金は国庫に入ります。町で略奪すると、戦場国の住民モラルが下がります。狩猟は、敵軍と隣接しているとぎ、雪・豪雪・猛暑・嵐・砂嵐のときは実行できません。補給率の低い軍団は兵士を損失しやすくなります。

退却 軍団を戦場から退却させます。退却地点は、自勢力が支配する国の出現／退却ポイントに限ります。退却できる国は、情報コマンドの〈戦場〉で確認できます。総司令官が退却すると負けとなり、戦争は終わります。

委任 軍団司令官にすべて委任します。

編成

隣接する２つの軍団の間で、部隊の受け渡しをします。編成後の両軍団は、１部隊以上４部隊以内でなければなりません。軍団編成をすると、士気・装備率・補給率が平均化されます。

交渉

敵軍との交渉を行います。

投降勧告 敵軍団を投降させ、自軍に引き入れます。第１軍団が敵軍団と隣接していないときや、自軍が５軍団あるときは実行できません。

降伏勧告 敵の総司令官を降伏させます。成功すると戦争は終わります。第１軍団が敵第１軍団と隣接しているときのみ実行できます。

停戦要求 敵の総司令官に停戦を要求します。成功すると戦争は終わります。第１軍団が敵第１軍団と隣接しているときのみ実行できます。

情報

軍団・人物・戦場の情報を見ます。自軍の情報、戦場、方針はコマンド回数に数えません。

軍団 司令官名・部隊構成（部隊の種類・兵士数）・総兵士数・機動力・装備率・補給率・士気（戦意値に戦況を加味したもの）・軍団ランク（精鋭・優秀・良好・通常・劣悪）を表示します。伏兵中の敵軍の情報は見ることができません。

人物 軍団司令官の、軍団番号・名前・戦闘力・指揮力・政治力・魅力・体力・年齢を表示します。

戦場 勢力名・軍団番号・司令官名、国番号・国名・出現／退却ポイントを表示します。

方針 自軍団の行動方針をすべて表示します。

終了

そのターンを終了します。

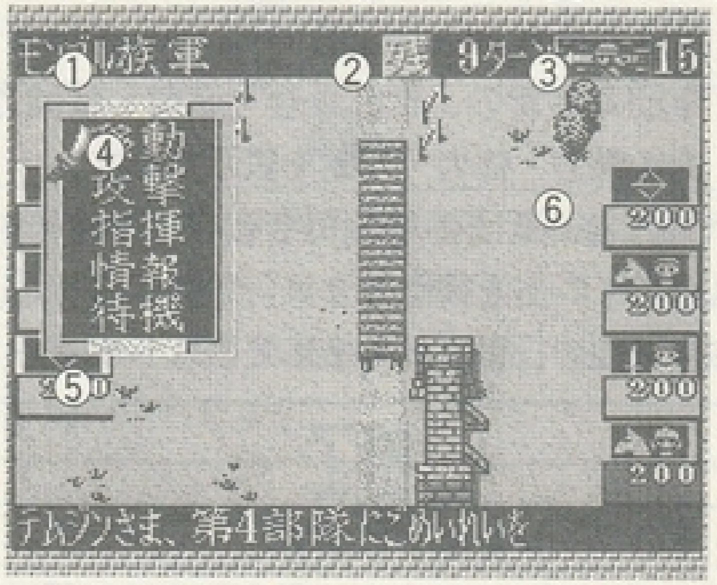
戦闘

行軍で両軍団が接触すると、戦闘画面に進みます。

戦闘の目標
次のどれかを達成することを目標に戦闘を行います。
- 敵側の部隊を全滅させる
- 戦闘中、敵側の総司令官が死亡する
- 守備側は敵の残りターンがなくなるまで耐える

部隊配置
戦闘の守備側→攻撃側の順に部隊を配置します（コンピュータに任せることもできます）。配置できる範囲が明るく表示されます。ただし、伏兵攻撃を受けた部隊は「混乱」に陥ったまま自動的に配置されます。

戦闘ターン
攻撃側・守備側に関係なく、機動力の高い順に戦闘ターン（戦闘コマンドを実行する機会）が全部隊に回ってきます。ターン数は天候によって変わります。



①戦闘ターンの勢力名　②残りターン数　③残り機動力
④戦闘コマンド　⑤攻撃軍（青）　⑥守備軍（赤）

部隊の混乱
戦闘中、敵から攻撃を受けた部隊が混乱に陥り、戦闘コマンドを一切受けつけなくなることがあります。混乱した部隊は？マークが表示されます。
混乱は徐々に回復しますが、指揮コマンドの〈回復〉で、早く回復することができます。

必要機動力
コマンド名の右横に必要な機動力が表示されます。《移動》だけは画面右下に表示されます。実行不可能なコマンドは表示されなくなります。戦闘コマンドは、部隊の機動力がある限り続けて実行できます。
部隊の機動力は、基本機動力に軍団ランクと司令官の指揮力を加味して決まり、最大値は15です。

戦闘コマンド

移動・攻撃・指揮・情報・待機の５つがあります。

移動

必要機動力２
（荒れ地・山・川では3）

部隊を移動します。斜め方向、侵入不可の地点（城壁・柵・木・川）や他部隊がいるところには移動できません。
移動できる範囲はピンク色で表されます。

攻撃

敵部隊を攻撃します。兵士数が０になると、その部隊は全滅します。部隊の種類によっては遠距離攻撃ができないことがあります。攻撃できる範囲はピンク色で表されます。

通常
必要機動力3

隣接する敵部隊を攻撃します。近接攻撃力の高い部隊が有利です。

弓矢
必要機動力3

敵部隊を矢弾で攻撃します。一度の戦闘で何回できるかは、装備率によります。遠距離攻撃力の高い部隊が有利です。

突撃
必要機動力5

隣接する敵部隊を攻撃します。突撃力の高い部隊が有利です。混乱していない敵部隊に対して突撃を行うと、自部隊が混乱する確率が高くなります。

指揮

陣頭
必要機動力4

自部隊を軍団司令官が直接指揮します。１回の戦闘で１度だけ実行できます。
直接指揮された部隊は戦闘力が増します。軍団司令官が負傷することがあります。

回復
必要機動力4

自軍の他部隊の混乱を回復させます。失敗することもあります。

委任
必要機動力0

自軍団をコンピュータに委任します。以後、プレイヤーはこの戦闘中にコマンドを実行できません。

情報

部隊
必要機動力2
（自軍を見る場合は0）

軍団番号・部隊番号・部隊の種類・兵士数・士気・訓練度・装備率・補給率・残り矢弾数を表示します。

人物
必要機動力2
（自軍を見る場合は0）

軍団司令官の軍団番号・名前・戦闘力・指揮力・政治力・魅力・体力・年齢を表示します。

待機

そのターンを終了します。

戦後処理

戦争が終わると次のような戦後処理を行います。

捕虜の処遇

勝利側は、捕虜の処遇を決めます。捕虜になるのは、全滅した軍団の司令官、退却できなかった軍団司令官、総司令官が捕虜になった国の政治顧問（自軍が攻撃側のとき）です。捕虜にならなかった人物は、隣接国に退却します。
捕虜の処遇には「処刑する」「逃がす」「登用する」の３つがあります。国王を「登用する」を選べるのは、その国王に逃げる国がなかった場合だけです。

后の略奪

自軍が攻撃側で勝利すると、その国にいた姫を国王のオルドに加えることができます。

人材の発掘

自軍が攻撃側で勝利すると、その国にいた在野の人材を１人だけ自勢力に加えることができます。

後継者の決定

国王が死亡すると、後継者を決めます（→７ページ）。
領主が死亡すると、新たな領主を将軍の中から選びます。
将軍がいない場合は、自動的に決まります。

イベント

定例イベント

毎季節、次のようなイベントが起こり、国や人物のデータが変化します。

食糧徴収　国の状態・季節に応じて食糧が徴収されます。

特産品徴収　特産品作りの割合に応じて特産品が徴収されます。

住民への食糧支給　国の人口に応じて食糧が支給されます。

兵士への給与支給　国の部隊数に応じて金が支払われます。

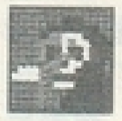
人物の死亡　年齢の高い人物が死亡することがあります。国王が死亡したときは後継者を、領主・政治顧問が死亡したときは後任を決めます。

税金徴収（春のみ）　国の経済力に応じて税金が徴収されます。

突発イベント

季節は限られていますが、いつ起こるかわからない天災などです。気候タイプによって被害が異なります。

疫病（春・冬）　はやり病が発生します。人口、住民モラル、部隊数、人物の体力値などに影響します。春に発生した疫病は、夏・秋に各地に伝播していくことがあります。

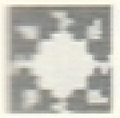


砂嵐（春）　砂漠地帯に砂嵐が発生します。農産力、経済力、住民モラルが下がります。

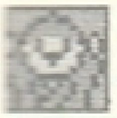
寒波（春・冬）　寒波が襲来します。農産力、経済力、住民モラルが下がります。次の季節の農産品の収穫が半減します。

台風（夏・秋）　熱帯・温帯夏雨・温帯湿潤の国に台風が襲来します。農産力・経済力・城防御度・住民モラルが下がります。

干ばつ（夏）　干ばつが起こります。農産力・住民モラルが下がります。秋の農産品の収穫量が半減します。



豊作（夏・秋）　どの国にも同じ確率で訪れるラッキーなイベントです。その季節の農産品の収穫量が倍増します。



内乱（夏・冬）　住民モラルが低いと内乱が起こることがあります。内乱が起こると行軍画面に切り替わり、戦争になります。内乱軍が勝利すると新勢力として独立します。

〈災害地図〉　地域によって起きやすい災害が異なります。

シナリオ1　1184年

モンゴル高原の統一

眼に火あり、面に光あり

12世紀半ば、モンゴルの遊牧民はいくつもの部族に分かれていた。指導者のいない各部族は、盗賊の群れと化し、戦いを繰り返していた。まさに、モンゴル高原の戦国時代であった。

1167年、ボルジギン氏族長であるイェスゲイの家で、ひとりの男の子が産声をあげた。右手に「王者の証し」といわれる血の塊（かたまり）を握って生まれたその子は、テムジンと名付けられた。テムジンが９歳になると、イェスゲイはテムジンの妻を探すため、２人でオンギラトの村へ出かけた。オンギラト族のデイ・セチェンはテムジンを見て言った。「眼に火あり、面に光ある子なり」テムジンを気に入ったデイは、自分の娘のボルテをテムジンの嫁にしたいと言った。イェスゲイはデイの申し出を受け、婚約が成立した。婚約すると、男が女の家に住むという慣習にしたがって、イェスゲイはテムジンをオンギラトに残し、ひとり帰途についた。イェスゲイがタタル族に毒殺されたとの知らせを受けたのは、それから数日後のことだった。

テムジンからチンギス・ハーンへ

テムジンの不幸はイェスゲイの死だけではなかった。族長を失ったボルジギンの人々は、家畜やゲル（遊牧民のテント）を奪い、テムジン一家のもとから去っていった。残された無力な一家は、たちまち貧しい生活へと追いやられた。

そして月日は流れ、テムジンは17歳になった。家畜も増え、一家の生活にも余裕が生まれた。そこで、テムジンはオンギラト族から婚約者のボルテを呼び寄せ、結婚した。テムジンを慕う者たちも集まりはじめ、小さな集落ができるようになった。そして、モンゴル高原で強大な勢力をもつ、ケレイト族長のトオリル・ハーンの後ろだてを得ることにも成功した。テムジンはボルジギン族の長として、少しずつ力をつけつつあった。

しかし、またも不幸が訪れた。メルキト族が、テムジンらの野営地を攻め、ボルテを奪っていったのだ。テムジンはボルテを取り戻そうと、メルキト族との戦いを決意した。

「しかし、自分たちの力だけでは、やつらに勝てない」

テムジンはトオリル・ハーンや、盟友であるジャムカに力添えを頼んだ。２人の協力を得たテムジンは、２万の兵をひきつれ、メルキト族に攻撃をしかけた。天幕を打ち破り、柱を倒し、すべての族民を捕らえた。テムジンにとっての初陣は大勝利に終わった。この勝利ののち、テムジンの人気は高まり、モンゴルの英雄と称えられるようになる。テムジンのまわりには人々が多く集まってきた。そして、クリルタイ（部族長会議）が開かれると、テムジンは各部族の長たちから、ハーン（部族連合の長）に選ばれた。「チンギス・ハーン」の誕生である。しかし、ハーンといえども、少数の部族を支配するにすぎなかった。モンゴル高原には、トオリル・ハーンやジャムカという有力者、さらにタタール族という強敵がいる。チンギス・ハーンは全部族を統一すべく、戦いを続けるのであった。

シナリオ2　1206年

チンギス・ハーンの雄飛

チンギス・ハーンの西征計画

モンゴルの全部族を統一したチンギス・ハーンは、西方の国々に目を向けていた。

「西方の国々の富を、われらの元に集めよう」その手はじめとして、1209年、中国の入口となっている西夏(せいか)へ攻め入った。黒水城(カラホト)を陥落させ、都の興慶(こうけい)を取り囲んだ。西夏王は降伏し、王女と貢物を差しだした。チンギス・ハーンは、戦いのときはいつでも協力するよう、西夏王に約束させた。その年、金では第7代皇帝の衛紹王(えいしょうおう)が即位した。しかし、衛紹王が人の上にたつほどの人物でないことを見て取ると、チンギス・ハーンは、今が金を滅ぼすときだと考えた。そして1211年、モンゴル軍は万里の長城を突破し、華北へ攻め込んだ。「もはや、戦っても勝ち目はない……」３年間戦い続けた衛紹王も、ついに折れ、王女や貢物をチンギス・ハーンに贈り、和平を結んだ。しかし、衛紹王の後を継いで第８代皇帝となった宣宗は、モンゴル軍の圧力を避け、首都中都から逃げ出した。

「和平を結んだのに逃げるとは、わしを信用しないのか」
チンギス・ハーンは怒り、1215年、再び金に軍を送った。この金への侵攻は、モンゴル軍の総司令官ムカリの死によって中断されながらも、２代目オゴタイ・ハーンのときまで続く、長い戦いとなるのであった。

英雄の死

1215年、ホラズムの使者がモンゴルとの交易を要求してきた。かねてから西方の富に目をつけていたチンギス・ハーンは、交易の約束をし、1218年に隊商をホラズムに向かわせた。ところが、途中のオトラルの町でホラズムの使者に隊商が殺され、財宝を奪われるという事件が起こった。
「平和の使者を殺すとは許せん！」
翌年、チンギス・ハーンはホラズムへと出撃した。

ホラズムは西夏や金と違い、強大な国であった。しかし、モンゴル軍はたちまちオトラル城を落とし、ついで５日間で首都サマルカンドを陥落させた。恐れをなした国王ムハンマドは、ホラズム軍を引き連れ、首都から逃げだした。モンゴル軍は、それを追って、西は黒海のクリミア半島、南はインダス川中流まで、兵を進めた。チンギス・ハーンは７年を費やし、ついにホラズム帝国を征服した。

ホラズムを滅ぼし、勢いにのったチンギス・ハーンは、次なる目標を西夏に定めた。同盟軍でありながら、ホラズム遠征に加わらなかったばかりか、兵をも出さなかったからである。

1226年、チンギス・ハーンは大軍を率いて西夏に攻め込み、翌1227年には西夏の都、興慶を取り囲んだ。西夏王が降伏するのも時間の問題かと思われた、その年の夏、チンギス・ハーンは馬から落ちたときの怪我がもとで重い病気にかかった。
「西夏を滅ぼしたなら、次は金をかならず討(う)ってくれ」
そう言い遺(のこ)し、チンギス・ハーンは波乱の人生に幕を閉じた。

シナリオ3　1271年

元朝の成立

フビライ・ハーンの政策

モンゴル帝国第４代ハーンのモンケが没すると、弟のフビライは1260年、クリルタイを開いて自ら第５代ハーンとなった。フビライ・ハーンは、皇帝にすべての力が集まる中国風の政治を手本として、モンゴル第一主義をとった。モンゴルによる支配が着々と進められていた1263年、モンゴルから南宋に送った国使が捕らえられるという事件が起こった。フビライ・ハーンは、すぐさま南宋への攻撃を開始した。そして、戦いのさなかに、フビライ・ハーンは都を燕京に移し、大都大興府とした。高麗を服従させ、南宋が手にはいるのも時間の問題と考えたフビライ・ハーンは、日本へ使者を送り、モンゴル帝国に従わせようと考えた。

元朝の日本遠征（文永の役）

1271年、フビライ・ハーンは中国を治める正統な王朝としてモンゴル帝国を元と呼ぶことに決めた。元朝の成立である。

その頃、日本に送っておいた使者が元に戻ってきた。

鎌倉幕府の執権・北条時宗は、元に使者を送ることを拒否した、と使者は伝えた。

「なに！　使者をよこさなければ、武力に訴えると脅してもか」

「鎌倉幕府は、はやくもわが国と戦う準備をしています」

怒ったフビライ・ハーンは、1274年10月３日、２万の元軍と５千の高麗軍を乗せた大小900隻の軍船を日本へ向かわせた。

艦隊は、対馬、壱岐を攻撃し、20日には博多湾に入った。元軍は火薬を使った兵器を用い、優勢かと思われた。しかし、船に引き上げ、夜を明かそうとしていた元軍に突如嵐が襲った。予期せぬ台風に、元軍は軍船と兵をほとんど失い、助かった者は命からがら元に逃げ帰った。台風のおかげで日本が好運にも勝利を得たのだった。

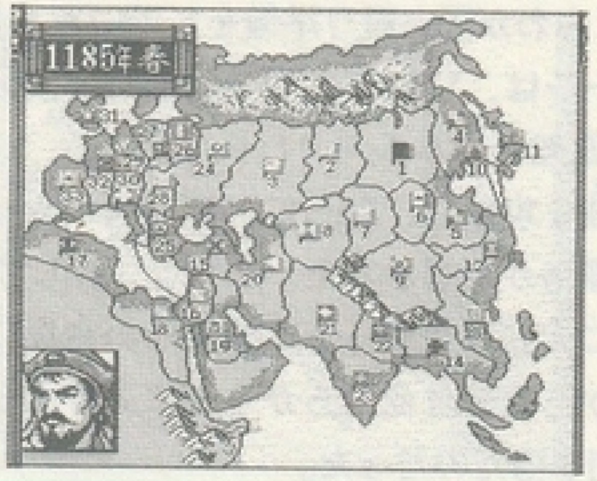
２度目の日本遠征（弘安の役）

1266年以来南宋を追い続けていた元軍は、1276年、南宋の首都、臨安を占領し、広州の南にある島に南宋を追い詰めた。最後の力を振り絞って抗戦する南宋軍を破り、1279年１月、ついに南宋を滅ぼした。追い詰められた幼い皇帝は、家臣に背負われ海に飛び込み、その後を他の家臣たちも追い、海には10万あまりの死体が浮かんだという。

南宋が滅亡しても、南宋の水軍だけはほとんど無傷で残っていた。元に反抗する危険のあるこの水軍を、フビライ・ハーンは日本遠征に利用しようと考えた。1281年６月、フビライ・ハーンは14万の兵と軍船400隻を率いて「黄金の国ジパング」へ、再び遠征を行った。船には食糧や軍馬を大量に積み込み、今度こそ日本を壊滅をさせようと、勢い盛んであった。しかし前回と同様、突然の台風が元軍を直撃した。元軍は、またしても引き下がらずをえなかった。２度の失敗で、フビライ・ハーンは日本への遠征をあきらめた。そして、その目を東南アジアへ向けはじめていた。

シナリオ4　1185年

世界帝国への道



十字軍結成

イェルサレムは、その郊外のゴルゴダの丘でイエス・キリストが十字架に架けられた、キリスト教の聖地である。ローマ教会の発展とともに、キリスト教信者が多数訪れるようになった。

しかし、1038年、西アジアがセルジューク＝トルコに支配されるようになると、事態は急変した。

「キリスト教信者を追い出し、イェルサレムをイスラム教の聖地とする！」トルコ人たちは、イェルサレムを占領し、メッカ、メディナにつぐ第三の聖地とした。さらに1071年、トルコ軍は東ローマ帝国を攻め、首都コンスタンティノープルへと迫った。圧迫された東ローマ帝国の皇帝アレクシオスは、ローマ教皇ウルバヌス２世に救援を求めた。「今やキリスト教の危機である！イスラム教徒を倒し、イェルサレムを取り戻すのだ！」ウルバヌス２世がクレルモン公会議で十字軍を提唱すると、宗教的情熱はまたたくまに高まっていった。

そして1096年、ヨーロッパの騎士たちによる十字軍が結成された。これが、キリスト教世界とイスラム教世界の200年にわたる争いの始まりである。1098年、十字軍はアンティオキアを陥落させ、翌1099年には、イェルサレム奪取に成功した。第１回十字軍は大勝利に終わり、ヨーロッパへの反響は、たいへんなものであった。

サラディン登場

十字軍によってイェルサレムを奪われたイスラム教世界は、1169年、アイユーブ朝をひらいたサラディンの登場によって、往時の宗教的情熱と戦闘心を奮い起こした。サラディンは大軍を率い、1187年、アッコン、ヤッファ、ベイルートへ次々に攻め込み、イェルサレムまでたどりついた。イェルサレムは戦わずして降伏した。イスラム教徒は、再びイェルサレムを取り戻し、翌年には、ティルス、アンティオキア、トリポリの三市がキリスト教徒に残されただけであった。

イェルサレムが再びイスラム側に奪われたことにより、西欧諸国は、史上有名な第３回十字軍を結成した。神聖ローマ帝国皇帝フリードリヒ１世、イギリス王リチャード１世、フランス王フィリップ２世が率いる十字軍である。

先陣をきったフリードリヒ１世は、進軍途中で死亡、フィリップ２世とリチャード１世は、アッコンの町を奪おうと、包囲陣を張った。サラディンがアッコンにおいていた守備隊は、十字軍を近づけまいと抗戦した。しかし、補給路を断たれると、守備隊はついに降伏してしまった。アッコンを奪い取ると、フィリップ２世はすぐにフランスへ帰った。残ったリチャード１世は、サラディン軍と戦い続けたが、イェルサレムを取り返すことができず、1192年に停戦協定を結んだ。

協定はすぐに破られ、この後も遠征は続けられたが、資金はやがて底を尽き、兵士の士気も衰えて十字軍は失敗に終わった。

シナリオ別
選べる国王一覧

シナリオ	国番号	国名	国王
1	1	モンゴル族	テムジン
	6	ジャダラン族	ジャムカ
	7	ケレイト族	トオリル・ハーン
	14	ナイマン族	ダヤン・ハーン
2	1	モンゴル帝国	チンギス・ハーン
	11	鎌倉幕府	源実朝
	20	ホラズム帝国	ムハンマド
	21	ゴール朝	ゴーリー
	31	アンジュー朝	ジョン
	32	カペー朝	フィリップ2世
3	5	元	フビライ・ハーン
	11	鎌倉幕府	北条時宗
	15	イル汗国	アバカ
	18	マムルーク朝	バイバルス
	25	ビザンツ帝国	ミカエル8世
	30	両シチリア王国	シャルル1世
4	1	モンゴル帝国	チンギス・ハーン
	11	鎌倉幕府	源頼朝
	16	アイユーブ朝	サラディン
	25	ビザンツ帝国	イサキオス2世
	29	神聖ローマ帝国	フリードリヒ1世
	31	アンジュー朝	リチャード1世

コマンド一覧

●戦略コマンド●

方針	新規	配分／政策／投資／軍備／外交
	修正	
	顧問	
	委任	
指示	遠征	
	移動	
	輸送	金／食糧
	外交	脅迫／貢物
人事	領主	
	政治顧問	任命／降格
	将軍	抜擢／解雇
	王子	
	婚姻	
	オルド	おせじ／アピール／愛を語る 贈物／相談／あきらめる
軍事	遠征	
	移動	国王／部隊
	輸送	
	徴兵	
	訓練	
	解雇	
内政	配分	
	施し	金／食糧／特産品
	徴収	
外交	脅迫	
	貢物	
	同盟	
商人	売る	
	買う	
	傭兵	
情報	自国	
	他国	
	領国一覧	
	将軍一覧	
	商人	
	部隊能力	
地図		
終了		

●行軍コマンド●

指示	行軍
	追撃
	遊撃
	伏兵
	補給
	退却
	委任
	待機
編成	
交渉	投降勧告
	降伏勧告
	停戦要求
情報	軍団
	人物
	戦場
	方針
終了	

●戦闘コマンド●

移動	
攻撃	通常
	弓矢
	突撃
指揮	陣頭
	回復
	委任
情報	部隊
	人物
待機	

使用上の注意

●使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
●長時間ゲームをする時は、健康のため、１時間ないし２時間ごとに１０分～１５分の小休止をしてください。
●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合等は、ゲームカセットに故障内容を書き添えて、下記の当社あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。
１．製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。
２．お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障等、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、３０００円にて有償交換いたします。
３．お客様の不注意でカセットを破損した場合は、有償交換いたしません。ご了承ください。
●不良品の検査・交換等には、多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。
●通常の封筒・小荷物等に現金を同封すると、郵便法に触れます。交換手数料は郵便小為替にてご同封ください。また、万一の郵便事故による紛失、破損等については当社では保証できませんので、できる限り「簡易郵便書留」をご利用くださるようお願い申し上げます。

〒223　横浜市港北区箕輪町1-23-3　株式会社　光栄
ＦＣ『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』ﾕｰｻﾞｰｻﾎﾟｰﾄ係
Phone.045-561-6861

「蒙古秘伝」　©1993 KOEI CO.,LTD